Nintendo

NINTENDO DS



METROID PRIME HUNTERS

メトロイド プライム ハンターズ

取扱説明書

NTR-AMHJ-JPN

Nintendo Wi-Fi Connection

このたびは任天堂 "ニンテンドーDS" 専用ソフト「メトロイド プライム ハンターズ」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。
ご使用になる前に、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

安全に使用していただくために…

⚠ 警告

- □ 健康のため、ゲームをお楽しみになるときは、部屋を明るくして使用してください。特に小さなお子様が遊ばれるときは、保護者の方の目の届くところで遊ばせるようにしてください。
- □ 疲れた状態での使用、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。また、ゲームをするときは適度に休憩をとってください。めやすとして30分ごとに5分以上の休憩をしてください。
- □ ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビの画面などを見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などを経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きた場合には、直ちにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。
- □ ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗物酔いに似た症状などを感じたり、目や手・腕に疲労、不快や痛みを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- □ 他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームをすることによって、症状が悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。
- □ ステレオヘッドホンを使用して大音量で長時間聞いていると難聴になる恐れがあります。呼びかけられて返事ができるくらいの音量で使用してください。もし、耳の疲労や耳鳴りのような異常に気づいたら一旦使用を中止し、その後も耳鳴りのような異常が続いている場合は医師の診察を受けてください。

⚠ 警告

- □ 運転中や歩きながらの使用は絶対にしないでください。
- □ 航空機内での使用について、航空法により、離着陸時のあらゆる使用や飛行中の無線通信の使用は禁止されており、処罰の対象にもなりますので絶対にしないでください。
- □ 満員の電車やバスなど、混雑した場所では、心臓ペースメーカーを装着している方がいる可能性があるため、ワイヤレス通信をしないでください。
- □ 電車内や病院、医療機関などでは、無線通信が制限されている場合があります。そのような場所では、ワイヤレス通信機能を絶対に使用しないでください。
  ※電源ランプが高速点滅しているときは、ワイヤレス通信機能がONになっています。
- □ 心臓ペースメーカーを装着されている方がワイヤレス通信プレイを行う場合は、心臓ペースメーカーの装着部位から22cm以上離してください。
- □ DSカードを小さいお子様の手の届く場所に保管しないでください。誤って飲み込む可能性があります。

⚠ 注意

- □ DSカード、DS振動カートリッジ、カードケースにはプラスチック、金属部品が含まれています。燃やすと危険ですので、廃棄する場合は各自治体の指示に従ってください。

使用上のおねがい

- □ 直射日光の当たる場所、高温になる場所、湿気やホコリ、油煙の多い場所での使用、保管はしないでください。
- □ 本体の電源ランプが点灯したまま、DSカードやDS振動カートリッジを抜き差ししないでください。
- □ ひねったり、叩きつけるなど乱暴な取扱いをしないでください。
- □ 衣類などと一緒に誤って洗濯をしたり、液体をこぼしたり、水没させたり、濡れた手や汗ばんだ手で触ったりしないでください。
- □ 端子部に指や金属で触ったり、異物などを入れたりしないでください。
- □ 分解や改造をしないでください。
- □ 本体に差し込むときは、DSカードの向きを確かめて差し込んでください。
- □ シンナーやベンジンなどの揮発油、アルコールなどではふかないでください。清掃は乾いた布で軽くふいてください。

DS振動カートリッジについて

ご使用前に必ずお読みください

このソフトはDS振動カートリッジに対応しています。ご使用になる前に必ずお読みください。DS振動カートリッジは、内蔵された特殊な部品による振動で臨場感あるゲームを楽しむことができます。振動機能を利用される場合は次のことに注意してください。なお、振動の設定方法に関しては「オプション（13ページ）」をご覧ください。

安全に使用していただくために…

⚠ 警告

- □ 指・手・腕などにけがや病気があり、治療を受けている方は、DS振動カートリッジを使用しないか、振動の設定をOFFにしてください。症状を悪化させる恐れがあります。
- □ 頭部・ひじ・ひざなどの骨部や顔および腹部など、身体の各部にDS振動カートリッジを当てて使用しないでください。皮膚などを痛める可能性があります。
- □ 振動を不快に感じたときは一旦休憩をとり、振動の設定をOFFにしてください。
- □ 振動の設定がONのまま、連続して長時間遊ばないでください。めやすとして30分ごとに5分以上の休憩をしてください。

※ 振動機能の設定方法については13ページをご覧ください。

機器の取り扱いについて…

使用上のお願い

- □ ゲームをするときは、本体を誤って落とさないように注意してください。

故障かな？と思ったら

DS振動カートリッジから音がする

- □ 振動の設定がONになっている場合、DS振動カートリッジが振動したときに、内蔵している特殊な部品の動作音が聞こえますが、故障ではありません。

振動しない

- □ 振動の設定がOFFになっていないか確認してください。振動の設定方法に関しては13ページをご覧ください。
- □ DS振動カートリッジの端子部、または本体のカートリッジ差し込み口が汚れていないか、確認してください。

振動が止まらない

- □ DS振動カートリッジの端子部、または本体のカートリッジ差し込み口が汚れていないか、確認してください。

※ 以上の操作を行っても正常に動作しない場合は、任天堂「お客様ご相談窓口」（61ページにあります）または、お買い上げ店にお問い合わせください。

カートリッジ端子部のクリーニング方法

- □ 端子部の汚れによる動作不良を防止するため、定期的なクリーニングをお勧めします。
- □ 綿棒や別売のゲームボーイシリーズ専用「クリーニングキット」（DMG-08）を使用して、図のようにクリーニングをしてください。

※ 端子部に無理な力を加えないでください。
※ シンナー・ベンジンなどの揮発油、アルコールは使用しないでください。

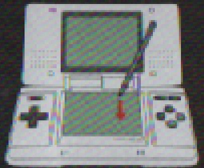


タッチスクリーンの基本操作

タッチペンでの基本操作には、次の２種類があります。

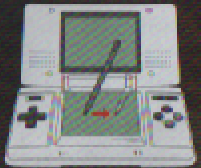
タッチする

タッチペンでタッチスクリーンを軽く押す操作を「タッチする」と言います。



スライドする

タッチペンをタッチスクリーンに軽く当てたまま、画面をなぞる操作を「スライドする」と言います。



タッチスクリーンに関するご注意

- □ タッチスクリーンの操作は、本体付属のタッチペン、またはゲーム中に指定されたもので操作してください。
- □ 傷ついたタッチペンや変形したタッチペンを使用しないでください。
- □ タッチスクリーンを強い力でこすったり、押したりしないでください。
- □ 爪を立てて操作しないでください。
- □ 上画面をタッチペンなどでこすらないでください。
- □ タッチスクリーンに砂やゴミ、お菓子の食べかすなどを落とさないでください。
- □ 市販の保護シートを貼り付ける場合は、保護シートの取扱説明書をよく読んで、ゴミや気泡が入らないように正しく貼り付けてください。

METROID PRIME HUNTERS

CONTENTS コンテンツ

ストーリー

宇宙のはるか遠く、銀河連邦の勢力圏よりもはるか遠くに、
「アレンビッククラスター」として知られる星域がある。
かつて平和的かつ強大なアレンビック族の文明が、この地を支配していた。
だが、恐らく数千年前、あるいは数万年前、
最高の兵器に護られた「オクトリス」を残して、彼らはこつ然と姿を消した。

それから幾世紀もの時を経た現在、奇妙な事件が起こる。
アレンビッククラスターから発信されたテレパシーメッセージが、
銀河中でも特に上位に位置する者たちの頭脳に届いたのだ。
メッセージは数千の言語、数千の言葉に翻訳されたが、
その意味するところはすべて同じであった。
「究極の力、その秘密はアレンビッククラスターに眠る」と。

このメッセージは名高い6人のバウンティハンターを魅了し、
彼らはそれぞれの理由を胸に、アレンビッククラスターへと向かった。
自身のため、あるいは星や種族のために力を求める者、
あるいは己こそが銀河最高のハンターであることを
証明するために、闘争と破壊を求める者。

ハンターたちは競い合って、
「究極の力」の正体を解き明かそうとする。

一方、この奇妙な事件を知った銀河連邦も、
メッセージの真相を解明するため、
サムス・アランをアレンビッククラスターに派遣する……。



サムス・アラン SAMUS ARAN

銀河でも指折りのバウンティハンター（賞金稼ぎ）。その身にまとったパワードスーツは、自力走行可能な球体「モーフボール」に変形可能である。



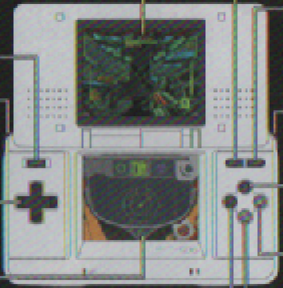
モーフボール
MORPHBALL



操作方法

ニンテンドーDSの使いかた（タッチペンR／右利き操作）

「メトロイド プライム ハンターズ」には2つの操作モードがあります。本書では基本的に「タッチペンR」操作で説明を行います。



上画面

電源ボタン

Lボタン
ファイア（押し続けるとチャージします）、ボム

十字ボタン
移動

下画面（タッチスクリーン）
メニューの選択／決定、主人公の操作

セレクトボタン

スタートボタン
（アドベンチャーモードで）ポーズメニュー表示

Rボタン
ブーストボール

Xボタン
ジャンプ

Aボタン
ジャンプ

Yボタン
ジャンプ

Bボタン
ジャンプ

※ゲーム中にDS本体を閉じるとスリープモードになり、消費電力を節約できます。ふたたび開くとゲームを再開します。

2つの操作モード

このゲームには「タッチペン」と「デュアル」という2つの操作モードがあり、それぞれに右利き操作（R）と左利き操作（L）が用意されています。また、操作モードの変更は、「オプション」の「コントロール」P13で行えます。


タッチペン


デュアル

▶タッチペン

攻撃と移動をボタンで行い、それ以外の操作は基本的にタッチペンで行います。

◆タッチペンLの操作（タッチペンRについては左ページをご覧ください）

十字ボタン	ジャンプ	Lボタン	ブーストボール
Aボタン／Bボタン／Xボタン／Yボタン	移動	Rボタン	ファイア（押し続けてチャージ）、ボム
		タッチスクリーン	視線の上下／方向転換

▶デュアル

攻撃と移動のほか、視線の上下と方向転換などがボタンで行えます。

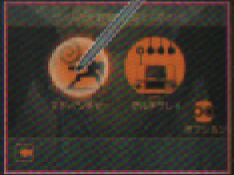
	デュアルR	デュアルL
十字ボタン	移動	視線の上下／方向転換
Aボタン／Bボタン／Xボタン／Yボタン	視線の上下／方向転換	移動
Lボタン	ファイア（押し続けてチャージ）、ボム	ジャンプ、ブーストボール
Rボタン	ジャンプ、ブーストボール	ファイア（押し続けてチャージ）、ボム

タッチスクリーンの使いかた

このゲームでは、タッチスクリーンをタッチしたりスライドすることによって、さまざまなアクション操作 P22～31 ができます。また、メニュー画面やスターシップ画面 P18 では、基本的に以下のような操作で項目を選びます。

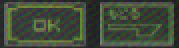
▶モードなどを選ぶ

たとえばメインメニューでモードを選ぶときは、メニューアイコンをタッチすると選ぶことができます。なお、十字ボタンでアイコンを選ぶとメニューアイコンが点滅し、上画面にその説明が表示されます。



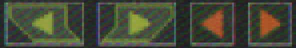
▶各種のメニューや項目を選ぶ

画面中のアイコンや文字などをタッチすると、項目を選ぶことができます。



▶スクロール／項目の切り替えなど

下のようなアイコンをタッチすると、文をスクロールしたり、項目を切り替えることができます。



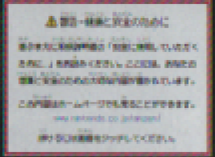
※本書の画面写真では青いワクが上画面、赤いワクが下画面を指します。

ゲームの始めかた

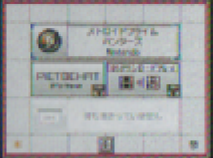
ゲームの起動

1 本体の電源がOFFになっていることを確認してから、DSカード差し込み口に「メトロイド プライム ハンターズ」のDSカードをカチッと音がするまで、しっかり奥まで差し込んでください。また、DS振動カートリッジを使用する場合は、GBAカートリッジ差し込み口にDS振動カートリッジをしっかり奥まで差し込んでください。

2 本体の電源をONにすると右の画面が表示されます。内容を理解したら、タッチスクリーンをタッチしてください。



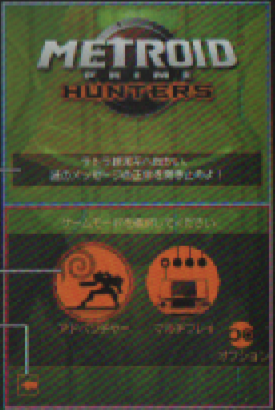
3 DSメニュー画面の「メトロイド プライム ハンターズ」のパネルをタッチすると、ゲームが始まります。
※本体の起動モードをオートモードに設定している場合、この操作は必要ありません。詳しくは、本体取扱説明書をご覧ください。



4 タイトル画面が表示されたあとの操作方法はP12をご覧ください。

メインメニュー

タイトル画面で下画面をタッチすると、メインメニューが表示されます。2つのモードと「オプション」のいずれかを選んでください。



▶アドベンチャー P14〜31

主人公サムス・アランを操作して、ストーリーに沿ってゲームを進める、1人用の「アドベンチャーモード」を遊ぶことができます。

▶マルチプレイ P32〜51

「マルチプレイヤーモード」で最大4人の対戦プレイを楽しむことができます。4つのメニューから、いずれかを選んでください。

◆マルチプレイメニュー

シングルカードプレイ	DSダウンロード通信機能を利用して対戦できます。P32〜33
マルチカードプレイ	DSワイヤレス通信機能を利用して対戦できます。P34〜35
Wi-Fiコネクション	ニンテンドーWi-Fiコネクションに接続して、世界中のプレイヤーと対戦を楽しむことができます。P36〜45
ライバルレーダー	タッチするとライバルレーダーを起動して、近くをすれ違ったプレイヤーとハンターライセンスを交換できます。P44

▶オプション

ゲーム中のさまざまな設定ができます。設定が終わったあと、「セーブする」のアイコンをタッチすると、設定の変更が保存されます。

サウンド	ゲーム中の音響をステレオ／サラウンド／ヘッドホンで切り替えたり、効果音と音楽の音量を10段階で設定できます。
コントロール	ゲーム中の操作モード P09 を切り替えたり、「カメラ移動速度」（操作モード「タッチペン」の視点変更速度）を15段階で設定できます。また、「Y軸反転」を「ON」にすると、「タッチペン」で上下の視点変更の操作が逆になります。
スタッフロール	スタッフロールを見ることができます。
振動	DS振動カートリッジが差し込まれている状態のときに、振動機能のON／OFFを切り替えることができます。
オールデータクリア	タッチして確認画面で ○ を選ぶと、すべてのセーブデータや記録を消すことができます。 ※一度消去したデータは元にもどらないのでご注意ください。 ※セーブについてはP19をご覧ください。

アドベンチャーモード
~ゲームの進めかた~

アドベンチャーモードとは

主人公サムス・アランを操作し、敵と戦ったり謎を解いたりしながら物語を進めるモードです。アレンビッククラスターの惑星や宇宙ステーションを訪れて、「究極の力」にかかわる謎のアイテム「オクトリス」をすべて集めてください。

出撃先を選ぶ	星系スキャン画面 P16 で、探索する惑星や宇宙ステーションを選んで出撃しましょう。
▼	
探索する	さまざまなアクション P22~31 を使いこなして、惑星や宇宙ステーションの探索を進めてください。
▼	
オクトリス入手	オクトリスを手に入れたらスターシップ P18 にもどって、次に探索する場所に向かいましょう。

ゲームオーバー

ゲーム中に残りエネルギー P21 がなくなると、ゲームオーバーになります。ここで「コンティニュー」を選ぶと、少し前にもどってゲームを再開できます。

オクトリスについて

サムスと同様、6人のハンターたちがオクトリスをねらってこの星系を探索しています。彼らと戦って敗れると、持っているオクトリスを奪われてしまいます。そんなときは、ふたたび相手と戦って倒し、オクトリスを奪い返しましょう。



アドベンチャーモードの開始

メインメニューで「アドベンチャーモード」を選ぶと、ファイル選択画面に移ります。
初めてプレイする場合には、3つのファイル(A~C)のなかから好きなものを選んでください。選んだファイルにデータが作成されます。
また、すでにデータがあるファイルを選ぶと記録を読み込んで、ゲームを続きからプレイできます。

※ここではファイル内のデータを消去したり、別のファイルにコピーすることもできます。消去したデータは元にもどらないのでご注意ください。
※セーブについてはP19をご覧ください。



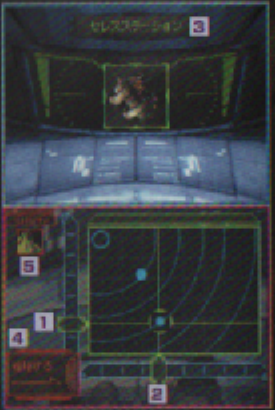
ギャラリー
ゲーム中に見たムービーを見ることができます。

出撃先を選ぶ

星系スキャン画面が表示されたら、探索したい惑星や宇宙ステーションを選んで出撃してください。なお、その地域を訪れるのが2回目以降の場合は、出撃後スターシップ画面 P18 に移ります。

星系スキャン画面

上画面にスターシップ内から見た星系の様子が、下画面に星系のマップが表示されます。ここで出撃する先を選びましょう。



1 タテ座標軸

タッチペンでこれを上下にスライドするか、十字ボタンの上下で、ヨコのラインが上下に移動します。

2 ヨコ座標軸

タッチペンでこれを左右にスライドするか、十字ボタンの左右で、タテのラインが左右に移動します。

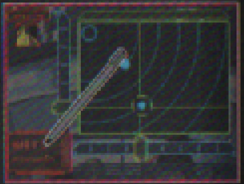
3 出撃先の地名

4 「着陸する」アイコン

5 出撃先にいるハンター

相手が持っているオクトリスも表示されます。

▶出撃先の選びかた



タッチペンでタテ座標軸とヨコ座標軸を調節し、ラインが交わる点を惑星や宇宙ステーションに合わせてください。「着陸する」のアイコンが表示されたら、タッチして出撃しましょう。

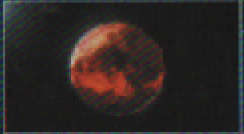
ワールドについて

サムスが今回訪れるアレンビッククラスターには、2つの惑星と2つの宇宙ステーションがあります。



セレスステーション

アレンビックの歴史でもっとも偉大な建築物の1つであるこの宇宙ステーションは、飛来した彗星によって破壊され、今や非常に不安定な状態にある。



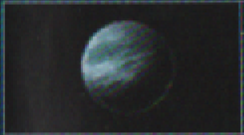
惑星アリノス（火山遺跡）

はるか昔、アレンビックは惑星内部の超高温を都市の動力源として利用した。この地にある遺跡では、彼らの文明の名残を見ることができる。



ベスパー防衛基地

この小さな基地は、主に宇宙船の給油基地として使われていた。すでに放棄されて久しく、流出した毒性のある燃料が、建造物に凍りついている。



惑星アークテラ（氷の洞窟）

星系のもっとも外側に位置するアークテラは、凍りついた不毛の地である。その内部にある蜂の巣状の洞窟には、アレンビックの地下基地がある。

スターシップ画面

惑星や宇宙ステーションに出撃したり(2回目以降)、基本画面P20~21でスターシップの上に乗ってスターシップ内にもどると、右の画面が表示されます。また、ここではエネルギーとウェポンの弾数が回復します。



現在の状態

エネルギータンクP21の個数、使用可能なサブウェポンP27~28、現在いる場所が表示されます。

◆スターシップ画面のメニュー

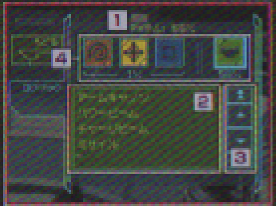
ウェポンセレクト	入手したサブウェポンを見ることができます。
オプション	オプションの「コントロール」を変更できます。P13
セーブ	これまでの進行状況をセーブできます。
ログブック	ログブックを見ることができます。
シップを降りる	スターシップを出て、探索を再開できます。
離陸する	マップの探索をやめて、星系スキャン画面にもどります。

テレポーターとスターシップへの帰還

探索中にテレポーターを作動させると、これを利用してスターシップの近くにもどることができます。セーブをしたいときなどに利用しましょう。

ログブックについて

ログブックではスキャンバイザーP24でスキャンした情報や、サムスの装備についての情報を読むことができます。カテゴリーアイコンをタッチしたあと、見たい項目を探してタッチすると、その情報が表示されます。



1 現在表示中のカテゴリーとスキャン率

2 項目一覧

3 スクロールアイコン

タッチすると項目一覧を上下にスクロールします。

4 カテゴリーアイコン

下の数字はスキャン率を表します。

◆カテゴリーアイコンの見かた

ロア	アレンビック族の残したメッセージを確認できます。
バイオロジー	スキャンした敵の情報を確認できます。
オブジェクト	さまざまなメカニズムや物品についての情報です。
アイテム	サムスの装備などについての情報です。

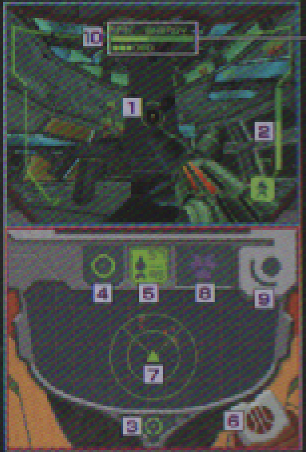
セーブ(ゲームの保存)について

アドベンチャーモードの進行状況は、基本画面からスターシップにもどったときや、スターシップ画面で「セーブ」を選んだときに保存できます。なお、セーブを行うとオプションの設定も保存されます。

アドベンチャーモード
～基本画面の見かた～

基本画面（コンバットバイザー使用中）

基本画面は主人公サムスの視界を表します。さまざまな情報の見かたをおぼえましょう。なお、モーフボール時の画面については、P30をご覧ください。





1 照準

攻撃を行う方向です。

2 アモゲージ

現在使っているウェポン（武器）の残り弾数で、これがなくなると弾切れとなります。

3 バイザーアイコン

コンバットバイザーとスキャンバイザーを切り替えるためのアイコンです。P24

4 ビームアイコン

タッチすると使うウェポンがパワービームに切り替わります。P27

5 ミサイルアイコン

タッチすると使うウェポンがミサイルに切り替わります。数字は現在の弾数（上段）／最大弾数（下段）です。P27

6 トランスフォームアイコン

タッチするとモーフボールへの切り替えができます。P30～31

7 レーダー

中央の▲がサムスの位置を表し、周囲に敵が現れると×や◎で表示されます。

8 サブウェポンアイコン

使用中のサブウェポンの種類P27～28を示します。また、タッチすると使うウェポンがサブウェポンに切り替わります。

9 サブウェポン変更アイコン

タッチするとサブウェポン一覧が表示され、使うサブウェポンの種類を切り替えることができます。P26～27

10 残りエネルギー

サムスの体力を表します。すべてのエネルギータンクが空のとき、エネルギーゲージが0になるとゲームオーバーです。P14

11 エネルギーゲージ

ダメージを受けると減り、0になるとエネルギータンクが1つ空になります。

12 エネルギータンク

「エネルギータンク」P29を入手すると増えます。

アドベンチャーモード
～基本アクション～

移動する　十字ボタン

十字ボタンを押すと、その方向にサムスが移動します。
※操作モード P09 が「タッチペンL」「デュアルL」の場合、Xボタンが上、Bボタンが下、Yボタンが左、Aボタンが右に対応しています。

視線の上下／方向転換　タッチスクリーンをスライド

タッチペンで上下にスライドすると、その方向に視線をずらします。また、左右にスライドすると、その方向に向きを変えます。



視線の上下



方向転換

※操作モード「デュアルR」の場合、XボタンとBボタンで視線を上下し、YボタンとAボタンで方向転換ができます。「デュアルL」の場合は、十字ボタン上下で視線を上下し、左右で方向転換を行います。

ジャンプ　タッチスクリーンを2回タッチ

タッチスクリーンをすばやく2回タッチするとジャンプします。移動操作と組み合わせれば、さまざまな方向に跳ぶことができます。
※操作モード「タッチペンR」ではA、B、X、Yの各ボタン、「タッチペンL」では十字ボタンでもジャンプできます。
※操作モード「デュアルR」のジャンプはRボタン、「デュアルL」のジャンプはLボタンで行います。



モーフボールへの切り替え　トランスフォームアイコンをタッチ

トランスフォームアイコンをタッチすると、サムスはボール状の「モーフボール」に変形できます。もう一度トランスフォームアイコンをタッチすると、元にもどります。P30～31



トランスフォームアイコン



通常時　モーフボール時

バイザーの切り替え

バイザーアイコンをタッチ

バイザーアイコンをタッチし続けると、上画面が「スキャンバイザー」に切り替わります。もう一度バイザーアイコンをタッチすると、通常時の画面（コンバットバイザー）にもどります。

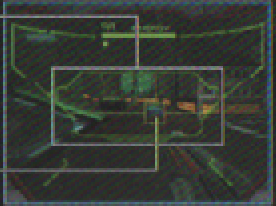
※スキャンバイザー時はウェポンを使えません。



▶▶スキャンバイザーを使う

スキャン対象カーソルが表示されたら、Lボタンを押し続けてスキャン（調査）できます。スキャンが完了すると、下画面にその情報が表示されるので、読み終わったら「OK」をタッチしましょう。特に重要な情報はログブック P19 に記録されます。また、スキャンにより、さまざまな装置を起動することもできます。

※操作モード P09 が「タッチペンL」「デュアルL」の場合、Rボタンでスキャンを行います。



照準ウィンドウ

このウィンドウ内にとらえた生物やさまざまな物質をスキャンできます。

スキャン対象カーソル

スキャンできる対象に表示されます。

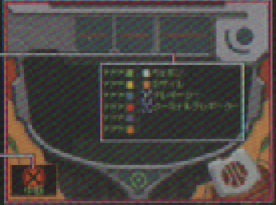
マップを表示する

STARTボタン

STARTボタンを押すと、現在いる場所が3Dマップで表示されます。3Dマップはタッチペンで下画面をスライドした方向に回転し、LボタンとRボタンでズームできます。また、十字ボタンでほかの部屋を確認できます。マップを閉じるときはSTARTボタンを押してください。

ゲートや出入り口





サムスの位置

照準 P21 の向いている方向が、赤いポイントで示されます。

マップの記号の説明

各ゲートの種類と対応する武器のほか、さまざまな設備を確認できます。

中断アイコン

タッチするとゲームを中断し、タイトル画面にもどります。なお、これまでの経過はセーブされないので注意しましょう。

ゲートのロックを解除する

探索中に現れるゲートは、対応するウェポンで撃つと開きます。マップを表示して、対応するウェポンを調べましょう。



アドベンチャーモード
～ウェポン・アクション～

ファイア／チャージ攻撃　Lボタン

Lボタンを押すとウェポンで攻撃します（ファイア）。多くのウェポンではLボタンを押し続けてチャージし、放すと強力なチャージ攻撃ができます。チャージ攻撃は通常の攻撃よりも弾数を多く消費します。

※操作モード P09 が「タッチペンL」「デュアルL」の場合、Rボタンでファイア／チャージ攻撃ができます。



▶使うウェポンを切り替える

ビームアイコンをタッチすると、使うウェポンがパワービームに切り替わります。同様にミサイルアイコンをタッチするとミサイルに切り替わり、サブウェポンアイコンをタッチするとサブウェポンに切り替わります。



▶サブウェポンの種類を切り替える

サムスはパワービームとミサイルのほかに、最大で6種類のサブウェポンを切り替えて使用できます。サブウェポン変更アイコンにタッチし続けると、サブウェポン一覧が表示されるので、使いたいもののアイコンにタッチペンをスライドしてください。画面からタッチペンを離すと種類が切り替わります。



ウェポンの種類について

6種類のサブウェポンは、ゲームが進むと使えるようになります。

▶パワービーム

威力は弱いですが、高い連射能力を持つウェポンで、チャージ攻撃もできます。

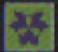
▶ミサイル

パワービームよりも強力なウェポンで、チャージ攻撃が可能です。また、サムスのミサイルには、相手を追いかけて命中するホーミング効果があり、チャージ攻撃を行うとホーミング効果が上がります。

▶バトルハンマー　サブウェポン

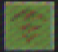
中距離で絶大な威力を発揮する、マシンガンタイプのウェポンです。チャージ能力はありませんが、連射能力を持ちます。

▶ジュディケイター サブウェポン



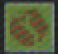
冷却したエネルギーを撃ち出すウェポンで、弾は地面などに当たるとはね返ります。通常時は1発、チャージ攻撃では3発の弾を発射します。

▶ボルトドライバー サブウェポン



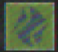
電撃を発するウェポンで、命中率が高く、連射能力を持ちます。チャージ攻撃を行うと、目標に向かってゆっくり移動する空雷弾を発射し、命中すると相手に大ダメージを与えます。

▶マグモール サブウェポン



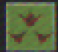
火炎弾を撃ち出すウェポンです。チャージ攻撃を行うと火炎がさらに広がり、爆発するようになります。

▶ショックコイル サブウェポン



敵を追尾するビームを発射するウェポンで、チャージ攻撃はできません。Lボタンを押している間ビームを撃ち続け、ビームを当てている時間が長いほど大ダメージを与えることができます。

▶インペリアリスト サブウェポン

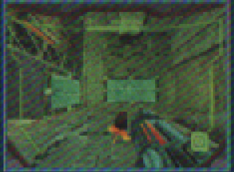


チャージ攻撃はできませんが、射程が長く、遠くからの狙撃に向いたウェポンです。このウェポンを使っている場合、Rボタンでズーム機能をオンにし、命中率と威力を高めることができます。

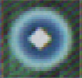
※操作モード P09 が「タッチペンL」の場合はLボタン、「デュアルR」「デュアルL」ではサブウェポンアイコン P21 を2回タッチするとズームできます。

アイテムについて

アイテムは敵を倒すと現れることがあるほか、あちこちに隠されています。なお、エネルギーボール、ミサイル、アモパックは、ウェポンがチャージ状態 P26 のとき引き寄せられます。

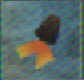


エネルギーボール（S:赤、M:青、L:黄）



残りエネルギーが回復します。（S:30、M:60、L:100）

ミサイル（S、L）



ミサイルの弾数が回復します。（S:10発、L:25発）

アモパック（S、L）



サブウェポンの弾数が回復します。（S:10発、L:25発）

エネルギータンク



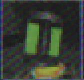
サムスのエネルギータンクが1つ増えます。

ミサイルタンク



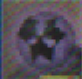
ミサイルを持てる最大数が、10発増えます。

アモタンク



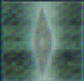
サブウェポンの最大弾数が、30発増えます。

サブウェポン



新たなサブウェポンを手に入れることができます。

オクトリス



「究極の力」にかかわる、謎のアイテムです。

アドベンチャーモード
～モーフボール時のアクション～

モーフボール時の画面

トランスフォームアイコンをタッチするとモーフボールに変形し、視点がサムスの後方に移ります。もう一度タッチすると元にもどります。
モーフボール状態では狭い通路を通ったり、高速で移動することができます。



BOOSTマーク
ブーストボール時に点滅します。

セット可能なボム数
ボムは最大3個まで連続でセットできます。

トランスフォームアイコン

移動
十字ボタン／タッチスクリーンをスライド

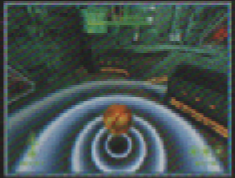
十字ボタン上で前に進み、左右でななめ前方に進みます。また、十字ボタン下で後方に方向転換ができます。
また、タッチスクリーンをスライドすると、スライドした方向に移動できます。

ブーストボール
タッチスクリーンを素早くスライド



タッチスクリーンを素早くスライドすると、ブーストボールが発動し、高速で移動できます。
※操作モード Pog が「タッチペンR」「デュアルR」の場合はRボタン、「タッチペンL」「デュアルL」ではLボタンでもブーストボールができます。

ボム
Lボタン



Lボタンを押すと、ボム（爆弾）をその場にセットし、爆発すると近くの敵にダメージを与えます。
また、モーフボール状態で自分がセットしたボムの上にいると、爆発の衝撃でジャンプできます。段差を登るときなどに利用しましょう。
※操作モードが「タッチペンL」「デュアルL」の場合は、Rボタンでボムをセットできます。

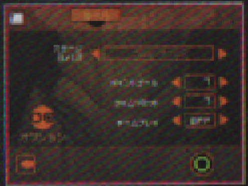
マルチプレイヤーモード

～シングルカードプレイの始めかた～

親機（ホスト）の場合

1枚のDSカードと人数分の本体を用意し、メインメニューの「マルチプレイ」で「シングルカードプレイ」を選ぶと、2人～4人の対戦プレイができます。
シングルカードプレイでは、DSカードを差し込んでいる本体（親機）が「ホスト」としてゲームのルールを設定します。それ以外の本体は子機になります。
※あらかじめ「DSワイヤレス通信（DSダウンロードプレイ）の方法」P55 をお読みください。

▶ルールを設定する



ルール設定画面が表示されたら、今回使う対戦場とルール P48～49 を選んでください。
なお、シングルカードプレイではゲームモード「バトル」の対戦をプレイできます。設定が終わったら、右下の ◎ をタッチしてください。

▶使用キャラクターを選ぶ

使用するハンターをタッチして選び、もう一度タッチすると決定です。以後はほかの参加者のエントリーを待ちましょう。

▶対戦のスタート



参加者が2人以上になったら「受付終了」を選び、参加を締め切ってゲームを開始することができます。なお、チーム戦の場合はチーム分けを行ってください。「ゲームスタート」をタッチするとゲームが始まります。

子機の場合

子機は「サムス」を使用してゲームに参加できます。ダウンロード P55 が終了したら、「コントロール」P13 を設定したあと、ホストがゲームを開始するのを待ってください。
※ダウンロードしたゲームデータは、電源を切ると消えてしまいます。

ユーザー名について

マルチプレイヤーモードにおけるプレイヤー名は、DS本体のユーザー名と同じです。名前は「フレンド&ライバルリスト」P42 で変更できます。

マルチプレイヤーモード
～マルチカードプレイの始めかた～

マルチカードプレイの開始

人数分のDSカードと本体を用意し、メインメニューの「マルチプレイ」で「マルチカードプレイ」を選ぶと、最大4人の対戦プレイができます。

※あらかじめ「DSワイヤレス通信（DSワイヤレスプレイ）の方法」P56 をお読みください。

ゲームの作成／参加 全プレイヤー

「ニューゲーム」を選んだプレイヤーは、ホストとしてゲームのルールなどを設定できます。それ以外のプレイヤーは、「参加」からホストの名前を選んでゲームに参加してください。



ゲームモードを選ぶ ホストのみ

7つのゲームモード P48～49 から、今回プレイするものを選んでください。

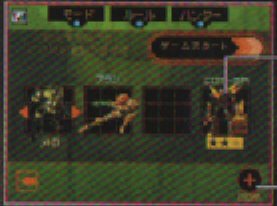
ルールを設定する ホストのみ

ルール設定画面が表示されたら、今回使用する対戦場とルール P48～49 を選んでください。すべての設定が終わったら、右下の◎をタッチしましょう。

使用キャラクターを選ぶ 全プレイヤー

使用するハンターをタッチして選んで、もう一度タッチすると決定です。また、参加者が足りない場合、ホストはCOM（コンピュータが操作するキャラクター）を参加させることができます。COMアイコンをタッチし、追加するキャラクターを選んで◎をタッチしてください。

※ホストは参加者がいなくても、COMを使って対戦の練習ができます。



参加するCOM

★★★をタッチするとCOMの強さを3段階で設定できます。また、をタッチするとCOMを外します。

COMアイコン

対戦のスタート ホストのみ

参加者（COMを含む）が2人以上になったら、ホストは参加を締め切ってゲームを開始できます。チーム戦の場合はチーム分けを行ってください。

「ゲームスタート」をタッチすると、ゲームが始まります。

マルチプレイヤーモード
～Wi-Fiコネクションの始めかた～



ニンテンドーWi-Fiコネクションとは?

任天堂がご提案する、インターネットを介して世界中の人たちと"カンタン""あんしん""無料"でゲームを楽しんでいただける世界初のシステムです。全国各地に設置されたアクセスポイントで、またはご家庭の無線LAN環境で、手軽に世界中のユーザーと対戦したり、協力して冒険に出たり、交流を深めたりすることができます。

Wi-Fiを設定する

「Wi-Fiコネクション」で遊ぶには、あらかじめニンテンドーWi-Fiコネクションに接続するための設定を行う必要があります。

Wi-Fiメニューで「Wi-Fi設定」を選び、「Wi-Fiコネクション設定」画面で設定を行いましょう。

ニンテンドーWi-Fiコネクションに関する接続方法やお問い合わせ先などについては、別冊のニンテンドーWi-Fiコネクションガイドブックをご覧ください。



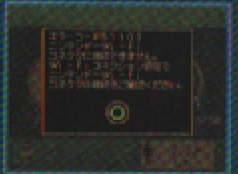
Wi-Fiメニュー

メインメニューで「マルチプレイ」を選んでから「Wi-Fiコネクション」を選ぶと、以下のWi-Fiメニューが表示されます。

※DS本体とDSカードは、初めて接続したときに使ったものを、それ以後も必ずセットにして接続してください。詳しくは、別冊のニンテンドーWi-Fiコネクションガイドブックをお読みください。

ランダム対戦 P38～39	ニンテンドーWi-Fiコネクションに接続し、世界中のプレイヤーと対戦することができます。
フレンド&ライバル対戦 P40～41	ニンテンドーWi-Fiコネクションに接続し、フレンドやライバル P43 と対戦できます。
Wi-Fi設定	ニンテンドーWi-Fiコネクションに接続するための設定を行います。
フレンド&ライバルリスト P42～43	フレンドやライバルのリストを確認したり、フレンドの新規登録を行うことができます。

接続できないときは……



「ランダム対戦」か「フレンド&ライバル対戦」を選んでもニンテンドーWi-Fiコネクションに接続できないときは、「エラー内容」と「エラーコード」が表示されます。ガイドブックの「ニンテンドーWi-Fiコネクションに接続できないときは?」をご覧ください。

ランダム対戦

ニンテンドーWi-Fiコネクションに接続して対戦相手をさがし、世界中のプレイヤーと対戦することができます。なお、「ランダム対戦」では、ゲームモード「バトル」P48 の対戦をプレイできます。

※「ランダム対戦」ではルール設定 P48～49 ができません。

地域を絞り込む

地域によって対戦する相手を絞り込むことができます。条件を選んだあと、「サーチスタート」をタッチしましょう。条件に合ったプレイヤーが見つかると、ハンターを選ぶ画面に進みます。



●絞り込みの条件

全世界	世界中から対戦相手をさがすことができます。
国内	日本国内から対戦相手をさがすことができます。

使用キャラクターを選ぶ

使用するハンターをタッチして選び、もう一度タッチすると決定です。

ステージを選ぶ

それぞれ対戦したいステージを選んで、◎ をタッチしてください。全員が選び終わると、選んだプレイヤーの多いステージに決定します（複数ある場合は、そのなかからランダムで決まります）。

ステージが決まると、自動的に対戦が始まります。



対戦相手をライバル登録する

「ランダム対戦」と「フレンド&ライバル対戦」の結果画面 P47 では、初めて対戦したプレイヤーをライバルとして登録することができます。登録したいプレイヤーを選んで「ライバル登録」をタッチしたあと、「リトライ」や「やめる」を選びましょう。相手プレイヤーも同様に「ライバル登録」をタッチしていれば、それぞれがライバルとして登録されます。



ライバル登録

※相手が「ライバル登録」を選ばなかった場合は、ライバルとして登録されません。

フレンド&ライバル対戦

フレンドやライバル P43 に登録したプレイヤーと対戦できます（フレンドもライバルも登録していない場合、「フレンド&ライバル対戦」は選べません）。
ホストが「ニューゲーム」をタッチすると、ホストとしてゲームを作ります。
ホストの作ったゲームに参加するときは、ホストの名前をタッチしてください。



参加可能なゲーム
ゲームを作成したホスト名が表示され、タッチすると参加できます。

ニューゲーム

オンライン情報
現在接続中のフレンドとライバルの人数です。

リスト
タッチすると、画面をフレンドとライバルのリストに切り替えます。

▶参加条件を決める ホストのみ

ゲームに参加できるプレイヤーを制限することができます。ライバルを参加させない場合はライバルを「NO」に、フレンドを参加させない場合はフレンドを「NO」に設定してください。

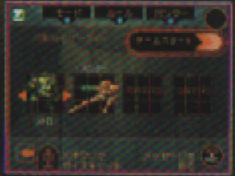
▶ゲームモードとルール設定 ホストのみ

7つのゲームモード P48〜49 から今回プレイするものを選んだあと、使用するステージとルール P48〜49 を選んでください。

▶使用キャラクターを選ぶ 全プレイヤー

使用するハンターをタッチして選び、もう一度タッチすると決定です。

▶対戦のスタート ホストのみ



参加者が2人以上になったら、ホストは参加を締め切ってゲームを開始できます。チーム戦の場合はチーム分けを行ってください。「ゲームスタート」をタッチするとゲームが始まります。

フレンドにメッセージを送る／ボイスチャット

メッセージを送る

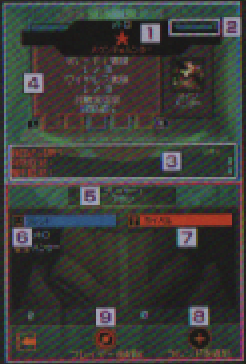
フレンドがホストを務めるゲームでは、ハンターを選んだあと左のアイコンが表示されます。これをタッチするとキーボード画面 P45 が表示され、フレンド同士でメッセージのやり取りができます。
※メッセージはフレンド全員に公開されます。

ボイスチャット

左のアイコンがある場合、Xボタンを押しながらマイクに向かって話すと、フレンド同士でボイスチャットをすることができます。
※ボイスチャットをする場合、次のことに十分注意してください。
- ほかのユーザーが不快な感情になるような言葉は使わないでください。
- 自分や他人の個人情報（住所・電話番号・電子メールアドレスなど）を教えないようにしてください。

フレンド&ライバルリスト

エディット画面でフレンドやライバルの確認、新規登録、プレイヤー情報の確認ができます。ここでは下画面にフレンドとライバルのリストが表示され、タッチして選ぶと、上画面にそのプレイヤーの「ハンターライセンス」が表示されます。



1 プレイヤー名とランク
ランクは今までの対戦結果をもとに決まり、プレイヤーの実力を表します。最高が5つ星です。

2 地域表示カラー
プレイヤーがどの地域版の「メトロイド プライム ハンターズ」で接続しているかによって、この部分の色が変わります（日本版：■、北米版：■、欧州版：■）。

3 相手との対戦成績

4 プレイヤー情報
LボタンとRボタンで表示が切り替わります。

5 自分の名前
DS本体のユーザー名で、タッチすると変更できます。

6 フレンドのリスト

7 ライバルのリスト

8 フレンドを追加 P44

9 プレイヤーを削除 P45

ハンターライセンスについて

ハンターライセンスはプレイヤーのプロフィールを表し、もっともよく使う武器やモード、勝率、プレイ時間など、さまざまな情報が記録されます。

▶▶データの保護ロックを切り替える

フレンドリストとライバルリストには、最大で合計60人のプレイヤーを登録でき、それ以上登録すると、一番古いデータが消えます。消したくないデータは、プレイヤー名の左のアイコンをタッチして「ロック状態」に切り替えれば、保護することができます。なお、ロック可能なデータの数は、最大で57人分です。

ロック状態 ◀▶ ロック解除

フレンドとライバルについて

フレンド

フレンドとは「フレンド&ライバル対戦」P40～41 での対戦ができるほか、メッセージ P41 でやり取りもできます。

フレンドの登録方法	1.マルチカードプレイ P34～35 で対戦する 2.フレンドコードを入力してフレンド登録する P44

ライバル

ライバルとは「フレンド&ライバル対戦」で対戦ができます。

ライバルの登録方法	1.「ランダム対戦」で対戦後ライバルに登録する P39 2.「フレンド&ライバル対戦」で対戦後ライバルに登録する 3.「ライバルレーダー」で情報を交換する P44

▶▶フレンド登録する

1「フレンドを追加」をタッチすると、友だちをフレンドに登録する準備ができます。右の画面で友だちのフレンドコードを入力して◎をタッチし、続いて友だちの名前を入力してください。

※フレンドコードとは、初めてニンテンドーWi-Fiコネクションに接続したとき自動的に決まる12ケタの数字です。

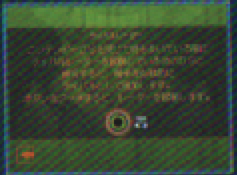
2 自分と友だちが時間を合わせてニンテンドーWi-Fiコネクションに接続すると、接続中に自動的に登録が行われます。なお、それぞれが異なる時間帯に接続した場合は、後から接続したプレイヤー側のみ登録されます。先に接続したプレイヤーはもう一度接続しなおしてください。



自分のフレンドコード

フレンド登録の際に、友だちに教えてあげましょう。

ライバルレーダーでライバルを増やす



Wi-Fiメニューで「ライバルレーダー」を選んで◎をタッチすると、すれ違い通信を始めます。この状態で同じようにライバルレーダーをオンにしている相手とすれ違うと、ハンターライセンス P42 を交換し、相手をライバルに登録することができます。

▶▶リストから削除する



リストからプレイヤーを選び、続いて「プレイヤーを削除」をタッチすると削除できます。確認画面が表示されるので、◎をタッチしてください。

キーボード画面の使いかた



メッセージを送るとき P41 や、フレンド登録で友だちの名前を入力するときには、キーボード画面が表示されます。タッチスクリーンのキーボードをタッチして、文字を入力しましょう。

◆特殊なキーの見方

キャンセル	⊗をタッチすると、前の画面にもどります。
SHIFT／CAPS	文字の種類を切り替えます。
SPACE	1文字分のスペースを空けます。
送信、決定	◎をタッチするとメッセージを友だちに送信、または文字を決定します。
ENTER	文字を決定、または改行します。
バックスペース	⬅をタッチすると、1文字削除します。

マルチプレイヤーモード
～対戦の遊びかた～

マルチプレイヤーモードの画面

マルチプレイヤーモードでは使用キャラクターごとに画面の表示が変わりますが、基本的な見かたはアドベンチャーモードと同じです。P20～21
また、対戦中にSTARTボタンを押すと、全員の現在の成績を確認できます。
※成績確認中もゲームはポーズ（一時停止）されません。
※画面はサムス使用時のものです。



勝利条件の達成状況

エネルギーゲージ
ダメージで減り、0になると倒されてしまいます。なお、最大値は199です。

ランク
現在の順位を表します。

タイム

マルチプレイの基本ルール

選んだゲームモードの勝利条件をめざして、ほかのプレイヤーと戦いましょう。ダメージを受けてエネルギーゲージが0になると倒され、Lボタン（操作モード「タッチペンL」「デュアルL」ではRボタン）を押すと別の場所で復活できます。

アクション操作



基本的な操作はアドベンチャーモードと同じで、「バイザーの切り替え」と「マップを見る」以外すべての行動が行えます。P22～29
また、サムス以外のキャラクターも、トランスフォームアイコンをタッチすると移動形態に変形します。それぞれ固有の移動・攻撃方法があるので、いろいろ試してみましょう。

対戦終了と結果画面



残り時間が0になるか、誰かが勝利条件を満たすと対戦が終了し、結果画面で順位が判定されます。「リトライ」をタッチして次のゲームを始めるか、「やめる」でマルチプレイヤーモードを終了するかを選んでください。

画面切り替えアイコン
タッチすると詳しい結果を確認できます。

ルール設定について

マルチプレイヤーモードには勝利条件が異なる7つのゲームモードがあり、それぞれ細かくルールを設定できます。設定の手順はP32～45をご覧ください。

◆各ゲームモードのルール

バトル	ほかのプレイヤーを何人倒せるかを競います。ルール設定で「ポイントゴール（目標の撃破数）」「タイムリミット（試合時間）」「チームプレイ（ONにすると、2チームに分かれ勝敗を競います）」を設定できます。
サバイバル	ほかのプレイヤーと戦い、最後まで生き残った者の勝ちです。「ライフ（復活できる回数）」「タイムリミット」「チームプレイ」が設定できます。
バウンティ	アイテム「オクトリス」を拾って、目標地点まで運ぶと得点が入ります。決められた数のオクトリスを、最初に運んだプレイヤーの勝ちです。なお、「オクトリスゴール（勝利に必要な得点数）」「タイムリミット」「オートリセット（ONにすると倒されたプレイヤーが自動的に復活します）」「チームプレイ」が設定できます。
ディフェンダー	ステージ中にある「エリア」を取り合うモードです。自分1人だけがエリア内にいるとき時間がカウントされ、その合計が決められた時間に達したプレイヤーの勝ちです。「タイムゴール（勝利に必要な合計時間）」「タイムリミット」「チームプレイ」が設定できます。
プライムハンター	最初に敵を倒したプレイヤーは、強力な「プライムハンター」になり、それを倒したプレイヤーはプライムハンターに変わります。このルールで残り時間が0になるまで戦い、プライムハンターであった合計時間がもっとも長いプレイヤーの勝ちです。なお、「タイムゴール」「タイムリミット」が設定できます。
キャプチャー	チーム戦専用のモードで、相手チームの陣地に攻め込んでオクトリスを奪い、それを自チームの陣地に運ぶと得点が入ります。決められた得点を先に獲得したチームの勝ちです。なお、「オクトリスゴール」「タイムリミット」「オートリセット」が設定できます。
ノード	ステージ中にある「ノード」を取り合うモードです。ノードのリンク内にいると得点が加算され、複数取るとさらに点数がアップします。決められた得点を獲得したプレイヤーの勝ちです。なお、「ポイントゴール（勝利に必要なポイント数）」「タイムリミット」「チームプレイ」が設定できます。

オプションルールについて

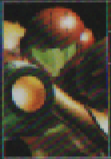
ルールの設定中に「オプション」のアイコンをタッチすると、ゲーム中の細かなルール・オプションの設定ができます。



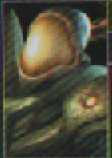
レーダー上にハンター	OFFにすると、敵がレーダーに表示されません。
ダメージレベル	攻撃で与えるダメージ量を3段階で設定できます。
フレンドキル	チーム戦でONにすると、味方の攻撃でもダメージを受けます。
ウェポンセット	アイテムとして出現するウェポンの種類を設定できます。

ハンターと得意ウェポン

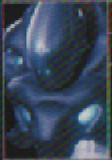
サムスと6人のハンターには「得意ウェポン」があり、それを使うと通常よりウェポンの効果が強化されます。
それぞれが得意とするウェポンと、使用したときの効果は以下のとおりです。



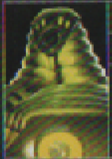
サムス・アラン
ウェポン:ミサイル
ミサイルにホーミング効果がつき、チャージ攻撃で、その効果が上がります。



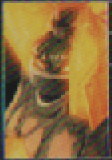
ウィーヴェル
ウェポン:バトルハンマー
バトルハンマーの弾丸が命中すると爆発し、さらにダメージが大きくなります。



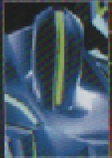
ノクサス
ウェポン:ジュディケイター
ジュディケイターを使ってチャージ攻撃をすると、周囲の敵を凍りつかせます。



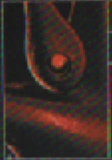
カンデン
ウェポン:ボルトドライバー
ボルトドライバーの攻撃が命中すると、ダメージを受けた相手の視界がゆがみます。



スパイア
ウェポン:マグモール
チャージ攻撃の爆発がさらに大きくなり、一定時間相手を燃やすことができます。



サイラックス
ウェポン:ショックコイル
ショックコイルの攻撃が当たると、相手のエネルギーを奪うことができます。

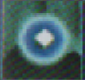


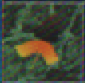
トレース
ウェポン:インペリアリスト
これを使っている間、トレースの体は移動中をのぞいて透明になります。

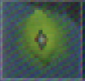
アイテムについて

ステージ中のあちこちにあるアイテムを探し出し、ゲームを有利に進めましょう。なお、ゲームモードやルール設定によって登場するアイテムは変わります。



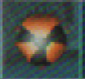
エネルギーボール（M:青、L:黄）

残りエネルギーが回復します。（M:60、L:100）

ミサイル（S、L）

ミサイルの弾数が回復します。（S:5発、L:10発）

アモパック（S、L）

使用中のサブウェポンの弾数が回復します。

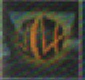
得意ウェポン

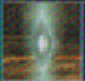
各ハンターが得意とするサブウェポンを入手できます。

ダブルダメージ

一定時間、攻撃力が2倍になります。

クローク

一定時間、キャラクターが透明になります。

デストランス

移動形態のとき、触れた相手に大ダメージを与えます。

オクトリス

これをゴールや陣地へ持ち帰ると得点が入ります。

※アモパックで回復する弾数は、ウェポンごとに異なります。

ハンター紹介



サイラックス SYLUX

隠密行動・追跡術のエキスパートにして、射撃の名手でもあるバウンティハンター。銀河連邦と、それを助けるサムス・アランを激しく憎んでいる。

変形時:ロックジョー
LOCKJAW





ウィーヴェル WEAVEL

スペースパイレーツの特殊部隊に所属するサイボーグ戦士。かつてサムス・アランとの戦いで失った下半身をパワードスーツで補い、恐るべき戦士に生まれ変わった。

変形時:ハーフタレット
HALFTURRET





トレース TRACE

銀河でもっとも忌み嫌われる種族・クリケン族の一員。一族にさらなる力をもたらし、彼自身にも名誉を与えるであろう「究極の力」の存在に興味を示す。

変形時:トリスケリオン
TRISKELION





カンデン KANDEN

不死の兵士を生み出す実験の失敗作であるカンデンは、本能で狩りを遂行する恐るべきハンターである。自分が最強のハンターであることを証明するため、「究極の力」を手に入れようと考えている。

変形時:スティングラーバ
STINGLARVA





ノクサス NOXUS

誇り高くも孤高のヴォゾン族の一員。掟を破る者や、それに値せぬ者の手に「究極の力」を渡さぬため、彼はそれを自分自身で手に入れることを決意する。

変形時:ヴォーサイズ
VHOSCYTHE



スパイア SPIRE

古代の有機岩石生命種の一種であるダイアモント族ただ1人の生き残り。自らの種族の謎を解き明かすヒントとして、アレンビック族の「究極の力」の源と、滅亡の秘密を知るべくアレンビッククラスターへ旅立つ。

変形時:ダイアランチ
DIALANCHE

DSワイヤレス通信（DSダウンロードプレイ）の方法

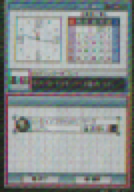
通信プレイの方法を説明します。

用意するもの

- □ニンテンドーDS・ニンテンドーDS Lite ‥‥‥‥‥ プレイする人数分の台数
- □「メトロイド プライム ハンターズ」カード ‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥1枚

操作手順［1P本体（親機）の場合］

1. 本体の電源がOFFになっていることを確認し、本体にDSカードを差し込んでください。
2. 本体の電源をONにしてください。DSメニュー画面が表示されます。
3. 「メトロイド プライム ハンターズ」をタッチしてください。
4. 以後の操作方法は、32ページをご覧ください。



ゲームリスト画面

操作手順［1P以外の本体（子機）の場合］

1. 本体の電源をONにしてください。DSメニュー画面が表示されます。
2. 「DSダウンロードプレイ」をタッチしてください。ゲームリスト画面が表示されます。
3. 「メトロイド プライム ハンターズ」をタッチしてください。ダウンロード確認画面が表示されます。
4. 正しければ「はい」をタッチしてください。1Pからデータのダウンロードを開始します。
5. 以後の操作方法は、33ページをご覧ください。



ダウンロード確認画面

DSワイヤレス通信(DSワイヤレスプレイ)の方法

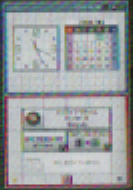
通信プレイの方法を説明します。

用意するもの

□ニンテンドーDS・ニンテンドーDS Lite ……………… プレイする人数分の台数
□「メトロイド プライム ハンターズ」カード ……………… プレイする人数分の枚数

操作手順

1. 各本体の電源がOFFになっていることを確認し、各本体にDSカードを差し込んでください。
2. 本体の電源をONにしてください。DSメニュー画面が表示されます。
3. 「メトロイド プライム ハンターズ」をタッチしてください。
4. タイトル画面で下画面をタッチすると、メインメニューが表示されます。「マルチプレイ」をタッチして選んでください。
5. 以後の操作方法は、34ページをご覧ください。



DSメニュー画面



メインメニュー

通信プレイに関するご注意

通信プレイに関して、次のことに注意をしてください。

□ DSメニュー画面やゲームのメニューなどに表示されるアイコン は、DSワイヤレス通信機能対応を示すアイコン(DSワイヤレスアイコン)です。DSワイヤレスアイコンが表示されているメニューを選ぶと、ワイヤレス通信機能がONになります。無線通信が禁止されている場所(航空機内・病院・電車・バス車内など)では、絶対に選択しないでください。

□ 通信中の画面に表示されるアイコン は、電波の受信状態を示すアイコン(受信強度アイコン)で、4段階で表示します。受信電波が強いほど、快適な通信プレイを行うことができます。

アンテナの数	0本	1本	2本	3本
電波の受信強度	弱 ←→ 強			

※ワイヤレス通信機能がONになっているときは、電源ランプが変速点滅します。



□ 快適な通信を行うために、次のことを参考に通信プレイを行ってください。
- 本体同士の距離は10m以内、もしくは受信強度アイコンのアンテナの数が2本以上となる距離としてください。
- 本体同士は向き合うようにし、間に人や物など、障害物が入らないようにしてください。
- 電波干渉の原因となる機器(ゲームボーイアドバンス専用ワイヤレスアダプタ・ニンテンドーゲームキューブ ワイヤレスコントローラ ウェーブバード・ワイヤレスLAN・電子レンジ・コードレス機器など)によって、通信プレイに支障が出る場合は、その場所から離れるか、電波干渉の原因となる機器の使用を中止してください。

スタッフクレジット

•NINTENDO SOFTWARE TECHNOLOGY•

DESIGN DEPARTMENT

game director
MASAMICHI ABE

single-player game design/ story
RICHARD VOROBI

wi-fi design/ project coordination
WING S. CHO

project coordination
HIROTO ALEXANDER

PROGRAMMING DEPARTMENT

technical programming lead
COLIN REED

programming lead/ multiplayer design
JONATHAN JOHNSON

artificial intelligence programming
DAVID DEVATY

enemy programming
MAX SZLAGOR

audio programming
RORY JOHNSTON

network/ multiplayer programming
CORY O'REGAN
JONATHAN BRYANT

additional programming
SCOTT BASSETT

ART DEPARTMENT

art director/ multiplayer design
MICHAEL HARRINGTON

special effects
EDWARD BARKLEY

environment lead
ALAIN SCHNEUWLY

environment art/ multiplayer design
CHRIS DONOVAN

environment art
CHRIS MILLER
KATIE CLARK

environment/game objects
EDWARD SHERMAN

character modeling/ animation lead
DAVID "LEE" PHEMISTER

character modeling/ animation
OSCAR NEBRES
MARK TRONO

user interface design/art
NICHOLAS TRAHAN

promotional art/ package design
KUNITAKE AOKI

in-game camera sequences
DWIGHT HWANG

SYSTEM ADMINISTRATION

DAVID GALLARDA

TOOLS DEPARTMENT

tools lead
SATORU HOSOGAI

world editor tool
ALEXANDER VAN BERG

menu tool
CLARK MORSE
COREY ROSS

SOUND DESIGN/MUSIC/VOICE

LAWRENCE SCHWEDLER
JAMES PHILLIPSEN

PRODUCERS

SHIGEKI YAMASHIRO
ROBERT CHAMPAGNE

SPECIAL THANKS

ANDREW JONES
JOHN LAYMAN
DARREN LAMB
JARED CAREW
MIKE KEOUGH
BRYAN MEAGHER

•NINTENDO COMPANY, LTD.•

executive producer
岩田 聡 (SATORU IWATA)

producer
田邊 賢輔 (KENSUKE TANABE)

coordination
坂本 [illegible] (AKIYA SAKAMOTO)
岡本 俊彦 (TOSHIHIKO OKAMOTO)

sound supervisor
山本 健誌 (KENJI YAMAMOTO)

storyboard art
森 直樹 (NAOKI MORI)

development environment support
企画開発部 第5プロダクショングループ (SPD PRODUCTION GROUP NO.5)
環境制作部 (SOFTWARE DEVELOPMENT & DESIGN DEPARTMENT)

artwork
伊藤 孝志 (TAKASHI ITO)
井上 泰夫 (YASUO INOUE)

debug
岡本 慎吾 (SHINGO OKAMOTO)
松本 康裕 (YASUHIRO MATSUMOTO)
寺園 直文 (NAOFUMI TERAZONO)
SUPER MARIO CLUB

special thanks
坂本 賀勇 (YOSHIO SAKAMOTO)
紺野 秀樹 (HIDEKI KONNO)
河越 巧 (TAKUMI KAWAGOE)
渡辺 剛 (TSUYOSHI WATANABE)
尾崎 裕一 (YUICHI OZAKI)
田端 里沙 (RISA TABATA)
川瀬 智広 (TOMOHIRO KAWASE)
黒梅 知明 (TOMOAKI KUROUME)
濱口 貴広 (TAKAHIRO HAMAGUCHI)
市川 智子 (TOMOKO ICHIKAWA)
RETRO STUDIOS
POLYASSETS UNITED INC.
ACTIMAGINE

•NINTENDO OF EUROPE•

coordination
ANDY FEY
NORIKO NETLEY

testing coordinator
ALESSIO DANIELI

testing team
FRANCISCO JIMENEZ
MARIANNA SACRA
MICHELE LIUZZI
SONIA TREPICCIONI

NOE Wi-Fi Team
Kai Zeh
Alexander Kuhl

•NINTENDO OF AMERICA•

senior product specialist
JEFF GILBERT

vice president, engineering
YOSHINOBU MANTANI

director of product testing
SHUJI HASHIMOTO

product testing sr. manager
ROB CROMBIE

product testing manager
KYLE HUDSON

product testing supervisors
ERIC BUSH
SEAN EGAN

bilingual product tester
TOMOKO MIKAMI

text editing
NATE BIHLDORFF
TERESA LILLYGREN

product testers
MICHAEL CHIPMAN
ISRAEL CRUZ-MORALES JR.
ROBERT JAHN
JOEL SIMON
PAT WELLS

senior project coordinator
ROBERT JOHNSON

project coordinator
JIM HOLDEMAN

communications coordinator
MIKA KUROSAWA

special thanks
MIKE FUKUDA
DARREN SMITH
TOM PRATA
JEFF MILLER
BRETT GOW

バックアップ機能に関するご注意

- □ このDSカードには、ゲームの成績や途中経過をセーブ（記録）しておくバックアップ機能がついています。
- □ むやみに電源をON/OFFする、電源ランプが点灯したままDSカードを抜き差しする、操作の誤り、端子部の汚れなどの原因によってデータが消えてしまった場合、復元はできません。ご了承ください。
- □ 上記のデータ消え以外が原因でセーブできなくなった場合は、最寄りの任天堂「お客様ご相談窓口」にお問い合わせください。
- □ 品質には万全を期しておりますが、万一当社の製造上の原因による不良があった場合は、新品とお取替え致します。それ以外の責はご容赦ください。

任天堂公式サイト

最新情報はココで確認！

任天堂ホームページ http://www.nintendo.co.jp/

最新ゲーム情報、会社案内、サポート情報など役立つ情報満載!!

ケータイで任天堂を楽しむ！［iモード・EZweb・Vodafone live! 対応］

任天堂モバイル http://nintendo.jp/

最新ゲーム情報のほか着信メロディ・待受画面などのダウンロードコンテンツも充実!!

オリジナルグッズをゲット！［パソコン＆携帯電話に対応］

クラブニンテンドー http://club.nintendo.jp/

商品同封のシリアルナンバーを登録してオリジナルグッズを手に入れよう！

任天堂株式会社　お客様ご相談窓口

【商品・販売・取り扱い・修理に関するお問い合わせ】

京都（本社）	〒601-8501	京都市南区上鳥羽鉾立町11番地1	TEL.(075)662-9611
東京	〒111-0053	東京都台東区浅草橋5丁目21番5号	TEL.(03)5820-2500
大阪	〒531-0074	大阪市北区本庄東1丁目13番9号	TEL.(06)6376-5970
名古屋	〒451-0041	名古屋市西区幅下2丁目18番9号	TEL.(052)571-2506
岡山	〒700-0026	岡山市奉還町4丁目4番11号	TEL.(086)252-2038
札幌	〒060-0009	札幌市中央区北9条西18丁目2番地	TEL.(011)612-6930

【修理品送り先】
任天堂サービスセンター（修理センター）
〒611-0042 京都府宇治市小倉町神楽田56番地 TEL.(0774)28-3133

・電話受付時間：月～金 午前9時～午後5時（土、日、祝日、会社特休日を除く）
・電話番号はよく確かめて、お間違いのないようにお願いいたします。


THE HUNT IS ON !_
METROID®
PRIME
HUNTERS